

민병직(큐레이터)

지구가 돌거나 말거나 삶은 흐르고, 나와 관계하는 만큼 세상은 펼쳐진다. 첨단 과학이 세상을 도배하고 있는 지금, 지동설이나 천동설 같은 문제로 씨름할 바보는 없을 테이지만 종종 세상은 결국은 나를 중심으로 돌고 있는 것은 아닐까 하는, 혹은 세상은 내가 경험한 만큼만 와 닿는 것이 아닐까 하는 생각을 종종 해보게 된다. 물론 유아론적인 발상일 터다. 하지만 내 몸과 내 느낌과 상관없이 전체를 향해 맞닿아 있는 객관적 지식이 갖는 거리감이나 딱딱함보다는 나를 중심으로 내가 몸소 경험하고 느끼는 것들이 갖는 현실감의 강도가 때론 더 중차대한 경우도 있다. 지나치게 자기중심적인 사람들이거나 예민하고 감성적인 사람들, 혹은 예술가들의 경우라면...

김승택의 작업을 대하면서 드는 단상들이었는데, 좀 길어졌다. 하지만 작가를 둘러싼 공간을 독특한 방식으로 재현하는 그의 작업은 적어도 그런 느낌들이었다. 이를테면 최첨단 3D 매핑 지도에서 펼쳐진 그 놀랍도록 사실적으로 재현된 공간들보다 지극히 제한되어 있긴 하지만 내가 친근하게 경험하고 느끼는 이른바 장소에 대한 느낌이 결국은 더 사실적이고, 생생할 수밖에 없는 이치 같은 것들 말이다. 그의 작업은 객관적이고 개념적인 공간(space) 개념보다는 경험적이고 심리적인 장소(place) 개념에 더 닿아 있다. 온갖 기억의 켜들이 잔 때 묻어, 예기치 않은 기쁨이 밀려오거나 아련한 느낌들이 달라붙게 되는 그런 장소들로 작가의 시선이 향하고 있는 것이다. 아무래도 추상적인 공간이 아니라 공간에 어떤 가치를 부여하고 있기 때문인 것 같다. 그렇다고 작가의 작업이 오래된 사진에서 아련하게 전해지는 이른바 풍크툼 같은 것을 담고 있는 것은 아니다. 유행하는 세월의 흐름이 켜켜이 담겨진 것 같지도 않고, 오히려 깔끔한 그래픽적 요소와 컬러로 잘 마무리된 일러스트 같아 보이기까지 한다. 그리고 보니 작가의 작업 방식도 그다지 새로운 것도 없어 보인다. 시각 과잉 시대의 지금 세대들이 대개는 그렇듯, 작가도 디지털 카메라를 통해 자신을 둘러싼, 자신이 경험한 일상의 공간들을 하나하나 채집하고, 이를 다시 컴퓨터 작업을 통해 재구성, 편집할 뿐이다. 여기까지는 사실 지극히 평범하다. 작가가 벌이는 독특한 게임은 이를 프레임 화시키는 방식에서 비롯된다. 작가는 넘마주이 마냥 발품 팔아 채집한 자신을 둘러싼 친근한 장소 이미지들을 독특한 방식으로 프레임화 시키면서 정서적인 느낌을 부여한다.

작가가 채집한 장소 이미지들 하나하나가 정서적이고 추억이 깃들여 있는 대상들이다. 이른바 체험된 장소들이고, 지역의 독특한 장소성을 부여하는 것들이다. 으젠느 앗제가(Eugène Atget) 도회지 파리만의 독특한 풍경을 카메라에 담아낼 수 있었던 것도 그가 눈에 띄는 파리의 이정표에 관심을 가지지 않고 진부하고 사소한 파리 뒷골목의 일상을 지나치지 않았기 때문이다. 작가도 그렇다. 그의 시선이 향하는 곳은 발 빠른 도시화의 속도로 인해 시시각각 변해가는 공간의 이미지가 아니라 세월의 흐름 속에서 아련한 기억으로 머물고 있는 오래된 동네의 이미지들이다. 그것은 하나하나 손때 묻은 우리네 익숙하기만 동네 풍경들이거나 도시화 속에서 점차 사라지고 밀려가는 변두리의 아련한 이미지들, 이를테면 구불구불 정감을 자아내는 골목길 같은 것들이다.

그렇게 근대화와 현대화 사이에서 묘하게 변종되어 생경한 풍경을 만들고 있는 우리 이웃들이 살고 있는 모습들을 장면화 시킨다.

단편화되고 주변화 된 도시의 이미지들을, 거리의 생생한 소음들을 담아내고 있는 것이다. 과거와 현재가 교차된 그 거리의 어떤 경험을 가시화시키는 작가의 모습은 갓 생겨난 도시화의 변화에 천천히 긴 시선을 던졌던 옛 산보자의 그것과 닮아 있는 것 같기도 하다. 그래서인지 컴퓨터 드로잉이라는 깔끔한 외형상의 이미지 구성임에도 불구하고 훈훈하고 아련한 정서적인 느낌을 던져

주는 것인지도 모르겠다. 그리고, 발품 팔아 체험한 장소 이미지들이지만 이미지가 선형적으로 연결되어 있기 때문에 일견 파노라마나 스펙타클의 이미지들로 보여 지기도 한다. 하지만 개별적으로는 존재하지만 장소적인 특수성을 상실한 이른바 비장소의 이미지들로 연결된 거창하기만 한 스펙타클이나 파노라마와의 느낌과도 다르다.

눈에 보이는 세계를 그대로 일거에 담아내는 기계적인 구성의 파노라마 이미지와 차별되기 때문이다. 작가에게 선택된 오브제 같은 장소 이미지들을 프레임화 시키는데 있어 어떤 정해진 원칙이 없는 것도 이런 느낌에 한 몫 하는 요소들이다. 아니 하나하나 경험적인 시선으로 포착한 장소 오브제들을 프레임화 시키는 방식 자체가 작가적인 감수성과 느낌을 부여하는 중요한 계기일지도 모르겠다. 초기작부터 전체적으로 가운데의 빈 공간을 중심으로 배치한 작업이 주를 이루지만(마당처럼 화면의 넉넉한 안정감을 부여하는 요소이기도 하다), 점차 구부러진 채 이어진 거리의 풍경을 선형으로 배치하거나 오밀조밀한 골목길의 이미지들을 이전과 다른 방식으로 구성하면서 프레임화의 방식을 자유롭게 확장하고 있다. 2009년 작인 '하늘을 바라보다'나 '이문동길' 작업은 작가가 구성하는 프레임화의 독특한 매력을 잘 전하는 작업들이다. 그리고 최근작인 제주도의 풍경을 담은 작업의 경우 외곽의 면적인 요소들을 하늘이나 바다의 느낌으로 표현하면서 훨씬 더 안정적이고 정서적인 느낌을 던져준다. 화면구성의 일정한 룰이 없다는 것은, 대상을 기계적으로 담아내는 것과 거리를 두면서 각각의 장소에 대한 느낌을 자유롭게 감각적으로 표현할 수 있는 여지를 허용해주고 있다는 생각이다.

장소의 안과 밖이 동시에 접합되기도 하고, 메비우스 띠처럼 묘하게 연결되는 구성들 자체에 일관성이 있다면 아마도 작가의 느낌을 중심으로 유연하게 다양한 시점이 결합되고 배치된다는 점일 것이다. 디지털 방식을 취하고 있지만 아날로그적 손노동이 갖는 맛과 자유로움이 고스란히 담겨 있겨 있는 것도 이와 연동된다. 같은 맥락에서 컴퓨터 드로잉이긴 하지만 엄청난 공력과 섬세한 감각이 요구되는 작업 방식도 매한가지인데 컴퓨터를 활용했다 뿐이지 따지고 보면 붓질이나 다름없다는 생각이다. 이런 작업이 어렵고 까다롭기 때문에 즐겨한다는 작가의 발언도 같은 맥락으로 읽혀진다. 실재로 작가는 프라이어스 갤러리에서의 개인전 때 같은 방식의 프레임화를 드로잉, 아크릴, 수채화 등의 손작업으로 시도한 적도 있었다. 하지만 좀 더 익숙하고 몸에 배어 자유로운 방식을 선택했음을 근작에서 다시 보여주는데, 그렇게 보자면 작가의 작업에서 최종 방식이 어떤 것인가는 그다지 중요해 보이지 않는다. 물론 사진이나 드로잉이나 회화나 하는 것들도 그런데, 마땅히 규정하기 어려운 곳에서 작업이 작동하고 있기 때문인 것 같다.

장소는 발화(parole)같은 것일지도 모르겠다. 물리적으로 가시화되어 생생하게 보여 지는 현실의 공간에 대해 늘어놓은 수다같은 것들 말이다. 그렇게 자질구레한 느낌들과 기억들이 물들듯이 담겨진다. 인터뷰를 마치면서 작가가 살고 있는 동네 거리를 잠시 거닐며 생각해보았다. 좁다란 길을 옆에 끼고, 옹기종기 줄 지어 있는 크고 작은 형태의 소박한 상가들, 그리고 그 사이사이 형형색색 제 각각의 간판들이 자아내는 그저 평범한 거리의 풍경이 이어질 뿐인데, 이 모든 거리의 풍경이 남달랐을 작가의 마음을 헤아려보니, 괜스레히 친근한 느낌마저 들었다. 작가는 필경 그 거리를 담아내려 애썼던 것이 아니라 이 거리에 대한 수다한 경험과 느낌들을 그저 표현하려 했던 것은 아니었는지. 채집된 사진 이미지가 담고 있는 구체적인 장소의 일정한 리얼리티를 재료삼아 이에 대한 작가의 조곤조곤한 단상들을, 중얼거림 같은 것들을 드러내려 했던 것은 아닐까 하는 생각이 들기 때문이다. 때로는 지극히 내밀한 표현으로 이어져, 확장되기도 한다.

화면 곳곳에 간간히 등장하는 작은 오브제들, 이를테면 슬리퍼나 의자, 화분 등은 자유분방한 표

현의 알리바이처럼 보이기도 하지만 문가 의문스러운 작가의 의도를 담고 있는 것 같아 수상쩍기도 하기 때문이다. 이런 요소들이 종종 이방인이 보기엔 알 수 없는 중얼거림처럼 들려진다. 하지만 이 조차도 해독불가능성의 심연 속에 자리하는 것은 아닌데, 이런 모호한 오브제들조차 작가가 경험하는 일상의 한 단편들로 연결될 수 있기 때문이다. 그렇게 보자면 작가가 그려내는 공간의 이미지들은 유사성(resemblance)의 논리보다는 상사성(similitude)의 지평에서 작동하고 있는 것 같다. 어떤 공간을 닮은 것이 아니라 작가에 의해 새롭게 구성된 공간으로 반복되었다는 점에서 말이다.

다시 말해, 작가가 대상으로 삼은 구체적인 공간과의 연결은 있지만 그렇다고 비슷하지도, 닮지도 않은 방식으로 그 공간을 구성하고 표현하고 있다는 생각이다. 일종의 시뮬레이션인 셈이다. 그렇게 실사 이미지와 나란히 배치된 왜곡된 형상들, 평면도인지 횡단면도인지 조감도인지 가늠이 안 되는 다시점 조망, 그리고 제 각각인 화면 배치의 한 복판에 작가의 세밀한 감각이 곤두서 있는 것만 같다. 주어진 공간 혹은 마주한 장소들을 밀고 당기며 작가만의 방식으로 반복하는 그 모양새가 흥미롭기만 한데, 그리고 보면 화면에서 전해오는 리드미컬한 운동감도 예사롭지 않다. 동네를 배회하는 산보자의 보폭과 화면에서 전해오는 운동감이 비근하게 일치하기 때문이다. 어떤 면에서는 작업 속의 공간 속을 덩달아 걸어 다니고 싶을 마음이 들 정도이다. 이런 이유들 때문인지 몰라도 작가의 시선이 유독 머물렀다는 우리네 일상의 잡다한 풍경도 이런 작가의 작업 방식과 묘하게 공감이 잘 들어맞는 것만 같다. 그렇다면 계열화된 방식으로 차이 지워질 그 다른 연작들이 궁금해진다. 작가가 앞으로 새롭게 경험할 미지의 공간에 대한 다른 버전의 작업들은 또 어떠한 모양새를 취할지 은근히 기대가 되는 것이다.